

NODES OF YESOD

AMSTRAD/SCHNEIDER

CPC 464/664/6128

L'HISTOIRE

Quelque part sur la lune,...

Les très Honorable Charlemagne "Charlie" Fotheringham-Grunes, explorateur et aventurier très connu, apprenti sauveur de l'univers, se trouve "dans de beaux draps" comme dirait sa nurse.

En partant du domicile ancestral à Salmans Leap, Middle Thumping, par un dimanche matin ensoleillé, rafraîchi par la brise, après un petit déjeuner délicieux de harengs fumés grillés, gégoulants de beurre fondu et relevés par le jus d'un citron bien pressé, Charlie remarqua un drôle d'individu à l'air étranger et furtif qui se cachait dans les rhododendrons. "Hé là" s'écria notre héros, souriant avec hésitation dans la direction générale de l'intrus, "Ah Monsieur Groanz" s'exclama la silhouette mystérieuse avec un accent marqué "Che attendais Fous ici".

Charlie s'arrêta soudain. Son sourire guilleret fut remplacé par un froncement de sourcils soucieux quand il reconnut la voix du secrétaire du Président de la Commission Internationale Chargée de Résoudre le Problème Universel, (connu sous le sigle ICUPS).

"Nous allons le problème qui demande votre attention", la voix était glaciale. Smith, car c'était le nom supposé de l'intrus, continua "Che fais Fous mettre au courant tout en Fous contournant à notre Quartier Général très secret";

Quelques minutes plus tard, Charlie, accompagné de l'individu Smith, filait à tombeau ouvert dans sa vieille Aston Martin, dans la direction du sus-nommé "Quartier Général" enfoui sous les ruines de l'ancien monument érigé au 20^e siècle "Plastic Henge", "ainsi fous foyez Monseigneur Groanz il est impératif que fous trouviez l'obchot que émet ces signaux", continua Smith. Charlie s'était déjà formé une opinion, son esprit très subtil, aiguë au plus vif, l'avait conduit à la réalisation qu'il se trouvait devant la situation la plus épineuse qu'il ait jamais rencontrée. Il paraît que des savants de la grande organisation scientifique avait intercepté des signaux codés du centre de la lune pour une destination inconnue dans les régions éloignées de la spirale galactique. Ces signaux, une fois déchiffrés, rendaient compte de la vulnérabilité des défenses terrestres; il faut mettre fin à ces signaux tout de suite. Notre brave héros, plus rapidement qu'il ne lui aurait fallu pour commander son déjeuner au Dorchester, se retrouve tout seul à bord de la première navette lunaire. Il s'imagina déjà des créatures ressemblant à des taupes qui mangent la substance même de la lune. "La capture de l'une de ces créatures doit être la première priorité", dit tout haut Charlie, (espérant qu'en employant un tel animal il pourrait voyager de caverne à caverne sous la lune), mais de telles créatures peuvent être capricieuses. Se pourrait-il que ces créatures mangent tout ce qu'il leur montrera ou bien est-ce qu'elles trouvent certaines parties de la lune in mangeables? Et, qu'en est-il des autres habitants des profondeurs du satellite, peu de gens ont exploré les grottes profondes de la lune et aucun n'est revenu d'une expédition de ce genre...

"Tnnnerrel", s'exclama Charlie, pendant que le pilote automatique faisait son approche finale pour se poser sur la lune, "on dirait que nous ne sommes pas seuls ici! en effet, sur le sol de la lune, se trouve un engin spatial de couleur rouge.

La navette se pose, l'aventure commence.

L'EXPOSE DE LA MISSION

Selon la dernière enquête il y a des créatures du genre taupe sur la lune, qui mangent les murs des cavernes sous-lunaires; ce que vous avez de mieux à faire est de capturer l'une de ces créatures pour faciliter votre déplacement dans les grottes. Donc, soyez gentil et devenez amis avec l'une d'elles ou vous pouvez. Vous devez trouver les clés de la caverne qui contient le grand objet du type monolith, ces clés sont sous forme 'alchiems' élémentaires, il faut en trouver 8. Le déplacement sous la surface de la lune sera risqué, votre vêtement vous protégera contre les chutes légères, mais faites attention parce que si vous tombez trop loin, vous mourrez sûrement.

En outre, Charlie, il se peut que dans l'un des trous les plus profonds, il y ait un courant d'air puissant qui vous pousse à la surface. Faites attention car nous ne savons pas quel genre de vie existe dans certaines de ces cavernes. Nous comptons sur vous Charlie. Bonne chance.

Ces mots résonnaient dans les oreilles de Charlie (après traduction de l'accent épouvantable de Smith, bien sûr).

LES ELEMENTS

Nuages de cristal, Nuages de poussière, Plateforme pour sauter dessus, Un vent qui souffle en bourrasques, Taupes mangeuses de lune, qui vont manger vos ennemis, Casques abandonnés, Donne plus de puissance, Piquets de pesenteur, 'Alchiems' à trouver, Vitesse supplémentaire, Une pendule qui fait tick-tac. Un monstre à ressort, et un en roc, Oiseaux fantastiques, Boules de feu, et un cafard, Une carte énorme, un insecte et un poisson, Murs comestibles, Bâtement du cœur, Un arrêt pour un petit somme, Un diable cornu, Et un ver dans les mines Un astronaute étranger, qui va voler les 'Alchiems', Objets à ramasser, Objets à éviter, Désorientation, Et un herboide méchant, Et votre but, Il vaut mieux se rappeler, dans les profondeurs de la lune, qu'il y a un monolith à découvrir.

INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT

Cassette
Placer la cassette dans votre enregistreur de données et réembobiner la bande.
Remettre à zéro l'ordinateur en appuyant sur les touches CTRL, SHIFT et ESC. Appuyer ensemble sur la touche CTRL et ENTER, puis appuyer sur PLAY sur l'enregistreur de données et sur n'importe quelle touche sur le clavier. Le jeu va maintenant se charger automatiquement et commencer.
Disque
Enfiler le disque dans l'unité d'entraînement et frapper RUN "NODES".

POUR COMMANDER VOTRE ASTRONAUTE

Commandes de clavier:

Z = à gauche

X = à droite

K = Sortie de la taupe

M = En bas/planter le piquet de pesenteur

SPACE = Sauter/explosion de la taupe

RETURN = Pause

CTRL/SHIFT/ESC = FIN DU JEU

On peut aussi jouer le jeu au moyen d'un levier joystick.

COPYRIGHT

Copyright "Nodes of Yesod" de 1986, Odin Computer Graphics Ltd., Odin Computer Graphics Ltd., et copyright du nom de marque, Odin Computer Graphics de 1986, tous droits réservés dans le monde entier, "Nodes of Yesod" ne peut pas être copié, prêté, loué, transmis ou distribué sans la permission expresse par écrit de Odin Computer Graphics Ltd.

DIE GESCHICHTE

Irgendwo auf der Mondoberfläche...

Der ehrenwerte Karl der Große, auch 'Charlie' genannt, Fotheringham-Grunes, der weithin bekannte Forschungsreisende und Abenteuerer, der sich als Retter des Universums in der Lehre befindet, saß einmal wieder ganz schön in der Patsche, wie seine Großmutter zu sagen pflegte.

Als er den Familiensitz beim Lachssprung, Mittelmordsmäßig, an einem schönen, windigen Sonntagmorgen verließ, nachdem er ein köstliches Frühstück von leicht gegrillten, von Butter triefenden Räucherheringen, die mit dem Saft einer gut ausgedrückten Zitrone einen starken Nachgeschmack hinterließen, eingenommen hatte, bemerkte Charlie bei den Rhodoendronbüschen herumerschleichend einen merkwürdig hinterhältig und fremdartig aussehenden Karl. "Heda, holla!" rief unser Held und versuchte es mit einem frohgelauten Grinsen in die allgemeine Richtung des Eindringlings. "Ach Meister Jüne, ick hav hier uff se jewartet! Charlie kam plötzlich zum Stillstand. Das frohgelaute Grinsen wich einem besorgten Stirnerunzeln, als er die Stimme des Sekretärs der Internationalen Kommission der Universellen Lösung von Problemen (auch unter seiner Abkürzung IKULP bekannt, klingt so'n bißchen wie SCHLUCKAUF) erkannte. "Dat Problem, dat wer nu ham, da müssen Se sich man sofort drum kümmern", die Stimme war durchdringend. Schmidt, das war der angebliche Name des Eindringlings, fuhr fort, "ick wer Se ne jenaue La jebschreibung von unsre jehemiste Hooptquartier jeben."

Wenige Minuten später schoß Charlie in Begleitung dieser Schmidt Type mit dem alten Aston-Martin in Richtung des obengenannten "Hooptquartiers", das unter den Überresten des alten Denkmals des 20. Jahrhunderts "Plastik Furt" begraben war, "da sehn Se Meister Jüne, dat Se unbedingt dat Objekt finde müsse, dat diese Signaale abjibt", sagte Schmidt, aber Charlie hatte diesen Schluß bereits gezogen, mit messerscharfem, aufs äußerste geschliffenem Verstand, war er sich der Tatsache bewußt, daß dies möglicherweise die gefährlichste Situation war, in der er sich je befunden hatte. Es schien, als ob Spezialisten der großen wissenschaftlichen Einrichtungen chiffrierte Signale vom Zentrum des Mondes an einen unbekannten Empfangsort in den äußersten Reichweiten der Milchstraßenspirale abgefangen hätten. Diese Signale würden bei der Entschlüsselung die schwachen Punkte in der Erdverteidigung preisgeben, daher müssen sie gestoppt werden, und zwar schnellstens. Schneller als man im Hamburger Hof ein Mittagessen bestellt, befand sich unser Held auf einem Raumschiff im Pendelverkehr zum Mond. In seinem Gehirn bilden sich Vorstellungen von Lebewesen, die so ähnlich wie Maulwürfe aussehen, und die Kernsubstanz des Mondes auffressen. "Das Einfliegen eines dieser Lebewesen muß das erste Ziel sein", sagt Charlie laut vor sich hin, (in der Hoffnung, daß er mit Hilfe solch eines Tieres von Höhle zu Höhle unter dem Mond reisen kann,) aber solche Lebewesen sind manchmal launisch, würden sie beispielsweise alles fressen, auf das er hindeutet, oder ist ein Teil des Mondes für sie ungenießbar? Und wie ist es mit den anderen Bewohnern in den Tiefen des Satelliten, wenige Leute hätten die tiefen Höhlen des Mondes erforscht, und niemand war je von einer solchen Forschungsreise zurückgekehrt.

"Himmel!" rief Charlie aus als die automatische Kurssteuerung den letzten Ansatz zur Landung auf dem Mond machte, "es sieht so aus, als ob wir da unten Gesellschaft hätten!", denn da – auf der Mondoberfläche – stand ein rotes Raumschiff! Das Pendel-Raumschiff landet, das Abenteuer beginnt.

EINSATZBESPRECHUNG

Nach den letzten Übersichten gibt es maulwurfartige Lebewesen auf dem Mond, die die Wände der unterlunaren Höhlen fressen. Am besten ist es für Dich, wenn Du einen von ihnen fängst, um Dir die Reise durch die Höhlen zu ermöglichen, versuche möglichst, Dich mit einem von ihnen anzufreunden. Du mußt die Schlüssel zu der Höhle finden, die einen großen, monolithartigen Gegenstand enthält, diese Schlüssel haben die Form elementarer Alchemie, davon mußt Du 8 finden. Unterhalb der Mondoberfläche zu reisen, ist mit Gefahren verbunden, Dein Schutzanzug wird Dich bei leichtem Hinfallen schützen, aber sei vorsichtig, denn wenn Du zu weit läst, wirst Du mit Sicherheit sterben.

Also Charlie, Du wirst wahrscheinlich feststellen, daß in manchen der tieferen Strudellöcher ein stürmischer Aufwind herrscht, der Dich an die Oberfläche bringt. Sei vorsichtig, wir wissen nicht, welche Lebensformen in einigen dieser Höhlen vorkommen. Wir verlassen uns auf Dich, Charlie, mach's gut und viel Glück! Diese Worte klangen in Charles Ohren (selbstverständlich nach einer Übersetzung aus der scheußlichen Sprachverschandelung von Schmidt).

MERKMALE

Kristallwolken Staubwolken Rampen zum Draufspringen. Ein böiger Wind Mondkabbernde Maulwürfe die Deine Feinde auffressen Weggeworfene Helme Nochmals zusätzlich vorgehen, Schwerkraft-Knüppel Zu findende Alchemie Extra Geschwindigkeit Eine tickende Uhr, Ein (stahl) gefedertes Ungeheuer unter eines aus Felsen. Liver-Vögel, Feuerkugeln, und eine Küchenschabe. Eine riesige Karte, eine Wanze und ein Fisch, Eßbare Wände, Herzschiße, Kurzer Aufenthalt zum Ausruhen. Ein gehörnter Dämon. Und ein Wurm im Bergwerk. Ein fremdes Lebewesen aus dem All, der die Alchemie stehlen wird. Dinge zum Sammeln, Dinge, die zu vermeiden sind, Verwirrtheit. Und ein geiziger Pflanzenbold Und Dein Ziel Denk am besten immer daran, daß in den Tiefen des Mondes, ein Monolith gefunden werden muß.

ANWEISUNGEN ZUM LADEN

Kassette
 Lege die Kassette in Deinen Datenrekorder ein und spule das Band zurück. Den Computer wieder einstellen, indem Du die Tasten CTRL, SHIFT und ESC. hintereinander drückst, CTRL und die kleine ENTER Taste zusammen drücken, dann die 'PLAY' Taste auf dem Datenrekorder und irgendeine beliebige Taste auf der Tastatur drücken. Das Spiel wird nun automatisch laden und ablaufen.

Diskette
 Die Diskette in den Diskettenantrieb einschieben und 'RUN' 'NODES' tippen.

STEUERUNG DEINES RAUMFAHRERS

Steuerung mit der Tastatur

Z = Links

X = Rechts

K = Maulwurf freisetzen

M = Abwärts/Schwerkraftknüppel einpflanzen

SPACE = Springen/Maulwurf sprengen

RETURN = Pause

CTRL/SHIFT/ESC. = Spiel beenden

Das Spiel läßt sich auch mit einem Steuerhebel spielen.

COPYRIGHT

'Nodes of Yesod' Copyright 1986 Odin Computer Graphics Ltd., 'Odin Computer Graphics Ltd.' und Handelsname Copyright 1986 Odin Computer Graphics, alle Rechte weltweit geschützt. 'Nodes of Yesod' darf nicht kopiert, ausgeliehen, vermietet, übertragen, oder verteilt werden ohne die ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von Odin Computer Graphics Ltd.

NARRACION

En un punto de la superficie lunar. . .

El celebrado y famoso explorador y aventurero, aprendiz de salvador del universo, Charlemagne 'Charlie' Fotheringham-Grunes se encuentra en un 'rollo' como su madrina solía decir.

Una mañana soleada y ventosa de domingo al partir de su casa ancestral situada en Salmons Leap, Middle Thumping después de un desayuno fenomenal consistente en arneses a la parrilla untados con mantequilla y aromatizados con el jugo de un limón bien exprimido. Charlie notó que entre los rododendros había un extranjero extraño y furtivo. "¿Quién vive?" gritó nuestro héroe aventurándose a dar un gesto de bienvenida en la dirección general en donde parecía estar el intruso. 'Ah, Mister Grunes' dijo la figura misteriosa 'he venido esperándole desde hace tiempo'.

Charlie se paró de súbito. El gesto de bienvenida desapareció de su cara y frunció el entrecejo al reconocer la voz del secretario del presidente de la Comisión Internacional para la Resolución Universal de problemas (mejor conocidos por las siglas C.I.R.U.P.).

'Tenemos un problema que requiere su atención urgente', la voz era horrificante. Smith, que era el supuesto nombre del entremetido continuó 'Le explicaré lo que pasa en camino a nuestra sede más secreta'.

Minutos después, Charlie acompañado de ese tipo Smith viajaba a gran velocidad en su Aston-Martin en dirección a la antedicha 'sede' ubicada debajo de las ruinas de un monumento antiguo del siglo XX. 'Es imperativo, por tanto,' siguió Smith 'que encuentre usted los seres que emiten estas señales'. Charlie ya había llegado a esta conclusión, su aguda mente le decía ya que se trataba ésta de la peor situación con la que se había tenido que enfrentar nunca. Según parece, los sabios del gran establecimiento científico habían interceptado señales cifradas del centro de la luna a un lugar desconocido en los límites más lejanos de la espiral galáctica, que al ser descifradas hablaban de la vulnerabilidad de los sistemas de defensa terrestres. Estas señales debían interrumpirse, y rápidamente. A mayor velocidad de la que hubiera necesitado para pedir el desayuno en el Ritz, nuestro bravo héroe se encuentra ya sólo en el próximo vuelo de la luna. Los pensamientos que tiene le hablan de seres, de apariencia de topo, que se comen el material del que está hecha la luna. 'Capturar a uno de estos seres es lo primero que hay que hacer' se dijo en alta voz Charlie (en la esperanza de que empleando tal animal podrá viajar de caverna en caverna bajo la superficie de la luna), pero tales seres son muy volubles, se comercian, por ejemplo, todo lo que él les diga o haya alguna parte de la luna que no les es comestible. Y que pasa con los demás habitantes de los abismos del satélite, muy pocos son los exploradores que se han atrevido a explorar las cuevas profundas de la luna, y de estos pocos ninguno ha vuelto. . .

'Dios mío' exclamó Charlie cuando el piloto automático hizo la primera tentativa de aterrizaje en la luna 'parece que no voy a estar solo'. Allí, en la mismísima superficie lunar había una astronave roja.

Aterrizaje en la lanzadera espacial y empieza la aventura.

RESUMEN DEL JUEGO

'De conformidad con los estudios últimamente realizados hay en la luna seres parecidos a los topos que se comen las paredes de las cavernas subterráneas. Lo primordial es capturar uno de estos seres para viajar por las cavernas, por lo tanto haz amistad con uno, si puedes. Debes encontrar las llaves de la caverna que contiene el mayor objeto, de tipo monolítico. Las llaves tiene la forma de 'alchims' y hay 8 en total. El viaje subterráneo será peligroso, tu traje te protegerá contra caídas ligeras pero ten cuidado pues si caes a demasiada profundidad tu muerte es segura.

Además, Charlie, encontrarás que en algunas de las cuevas más profundas hay un tiro fuerte que te llevará de nuevo a la superficie.

Ten mucho cuidado, no se sabe qué seres habitan algunas de las cavernas. Contamos contigo, Charlie. Buena suerte'.

Estas eran las palabras que resonaban en las orejas de Charlie (después de traducción de Smith acento adioso por supuesto).

LOS ELEMENTOS

Las Nubes de Cristal, Las Nubes de Polvo, Plataformas para saltar, Rachas de viento, Los topos que mascullan la luna, Que se comerán a tus enemigos, Cascos abandonados, Dale más, Postes de gravedad, 'Alchims' a encontrar, Extra velocidad, El reloj que hace tic-tac, Un monstruo de resorte, Y uno de roca, Pájaros, Grandas reales, Y un escarabajo, Un Mapa grandioso, Un insecto y un pez, Paredes comestibles, Latido cardíaco, Alto para la siesta, Un diablo con cuernos, Y un gusano en las minas, Un astronauta remoto, Que robará los 'Alchims', Cosas para recoger, Cosas a evitar, Desorientación, Y un Herboide misero, Y tu meta, Acuérdate que, en los abismos de la luna, hay un monolito por descubrir.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Cassette

Poner la cassette en la grabadora y reenrollarla. Reponer el ordenador apretando las teclas CTRL, SHIFT y ESC. Apretar a la vez las teclas CTRL y ENTER, y luego apretar la tecla PLAY de la grabadora y cualquier tecla del teclado. El juego se cargará automáticamente y empezará a funcionar.

Disco

Introducir el disco en la unidad correspondiente y tipear RUN "NODES"

COMO CONTROLAR TU ASTRONAUTA

Comandos en teclado:

Z = Izquierda

X = Derecha

M = Saltar el topo

M = Abajo/plantar bastón gravedad

SPACE = Saltar/explotar el topo

RETURN = Pausa

CTRL/SHIFT/ESC = FIN DEL JUEGO

* El juego puede hacerse funcionar también con palanca de mando.

COPYRIGHT

'Nodes of Yesod' Copyright 1986 Odin Computer Graphics Ltd. 'Odin Computer Graphics Ltd.' y Copyright de marcas registradas 1986 Odin Computer Graphics. Se reservan todos los derechos en todo el mundo. Queda prohibido copiar, prestar, alquilar, transmitir, distribuir 'Nodes of Yesod' sin el permiso expreso y por escrito de Odin Computer Graphics Ltd.

LA STORIA

Il molto onorevole Carlomagno 'Charlie' Fotheringham-Grunne, ben noto esploratore e avventuriero, apprendista liberatore dell'universo, viene a trovarsi in un 'bel pasticcio', come gli diceva un tempo la tata!

Nel lasciare la casa avita al Salto dei Salmoni, Mezza Picchiata, una domenica mattina, soleggiata e fresca, dopo una colazione eccezionale a base di aringhe affumicate passate leggermente alla griglia e gocciolanti di burro, e rese piccanti dal succo di un limone ben spremuto, Charlie nota un tizio dall'aria stranamente furtiva e forestiera, nascosto vicino ai rododendri. 'Heil', grida il nostro eroe azzardando un sorriso amichevole nella direzione dell'intruso. 'Ah, Zignor Groanz', dice il misterioso individuo 'lo avere aspettato qui per vedere te.

Charlie si ferma improvvisamente. Il sorriso amichevole si tramuta in un'espressione di cipiglio e preoccupazione, riconoscendo la voce: è il segretario del presidente della Commissione Internazionale per la Soluzione di Problemi Internazionali, (nota con la sigla CISPI, o meglio SINGHIOZZI). 'Noi avere problema che richiedere tua attenzione hurgentissima'. La voce è agghiacciante. Smith, poiché questo è il presunto nome dell'intruso, così continua: 'lo foglio darti istruzioni sulla fia ai nostri quartier generali zecretissimi'. Alcuni minuti più tardi, Charlie, accompagnato dal tizio 'Smith', lancia la vecchia Aston-Martin a tutta velocità verso i suddetti 'quartieri generali', nascosti sotto i resti dell'antico monumento del 20° secolo 'Plastic Henge', mentre Smith continua: 'Così vedi, Zignor Grunne, è imperativo che tu trofi l'occhetto che hemette questi zegnali.' Ma Charlie aveva già raggiunto questa conclusione: il suo acume, affilato come la lama di un coltello, gli aveva già fatto capire che questa è potenzialmente la situazione più difficile in cui si sia mai coinvolto. Sembra che scienziati che lavorano segretamente in grandi stabilimenti scientifici abbiano intercettato dei segnali cifrati dal centro della luna, inviati ad una destinazione sconosciuta negli spazi più lontani della spirale galattica - segnali che, una volta cifrati, hanno rivelato la vulnerabilità delle difese terrestri. Tali segnali devono cessare, e immediatamente. Più veloce del lampo, il nostro intrepido eroe abborda da solo il prossimo shuttle lunare. Nella sua mente si formano immagini di creature simili a talpe, che mangiano la materia stessa di cui è formata la luna. Charlie dice ad alta voce (seperando di usare uno di questi animali per spostarsi da una caverna all'altra sotto la superficie lunare): 'La cattura di una di queste creature deve avere priorità assoluta'. Ma queste creature sono imprevedibili: per esempio, mangerebbero qualsiasi cosa che gli sia messa davanti, o vi sono delle parti della luna che non sono commestibili per loro? E gli altri abitanti delle profondità del satellite? Pochi hanno esplorato le profonde caverne della luna, e nessuno è tornato da quelle spedizioni.

'Per Giove', esclama Charlie mentre l'autopilot esegue l'ultimo avvicinamento alla zona d'atterraggio lunare, 'a quanto pare abbiamo compagnia quaassù!'. Infatti, sulla superficie della luna, si profila la forma di una nave spaziale rossa! Il shuttle atterra, l'avventura ha inizio.

LE ISTRUZIONI

Secondo gli ultimi sopralluoghi, sulla luna esistono creature simili a talpe che mangiano le pareti delle grotte al di sotto della superficie lunare. La cosa migliore da fare è catturare una di queste creature e usarla per facilitare gli spostamenti da una caverna all'altra. Quindi, se puoi, fai amicizia con una di esse. Devi trovare le chiavi della caverna che contiene l'oggetto simile ad un grande monolito. Tali chiavi sono sotto forma di alchemi elementari, 8 in tutto. Può essere pericoloso viaggiare sotto la superficie della luna, il vestario ti proteggerà nel caso di piccole cadute, ma attento, se cadi troppo lontano, senz'altro morirai.

Charlie, nelle caverne sotterranee troverai anche una forte corrente che ti riporterà alla superficie. Sta' attento, non sappiamo che forma di vita esista in queste caverne. Contiamo su di te, Charlie buona fortuna.

Queste sono le parole che risuonano nelle orecchie di Charlie (dopo aver tradotto naturalmente la terribile pronuncia di Smith).

I PUNTI CHIAVE DEL GIOCO

Nubi di Cristallo, Nubi di Polvere, Piattaforme di salto, Folate di vento, Talpe che sgranocchiano la luna. E divoreranno i tuoi nemici, Caschi abbandonati, Che fanno procedere meglio, Bastoni di gravità, Alchemi da trovare, Extra velocità, Un orologio da caricare, Un mostro a molle, E uno di roccia, Uccelli lunari, Palle di fuoco, E una blatta, Una Mappa enorme, Un insetto e un Pesce, Pareti da mangiare, I battiti del cuore, E si schiaccia un pisolino, Un Demonio con le corna, E un verme nelle miniere, Un uomo spaziale, D'altri pianeti, Che ruberà gli Alchemi, Cose da raccogliere, Cose da evitare, Disorientamento, Un malvagio Herbold, E la tua Meta, Cerca di ricordare: Nelle caverne lunari, C'è un monolito da trovare.

ISTRUZIONI DI CA RACAMENTO

Cassetta

Posizionare la cassetta nel registratore di dati e navvolgere il nastro. Azzerare il computer tenendo premuti tasti CTRL, SHIFT ed ESC. Premere contemporaneamente i tasti CTRL ed ENTER minuscolo e premere 'PLAY' sul registratore dei dati e qualsiasi tasto della tastiera. Il gioco si cancherà automaticamente e verrà eseguito.

Disco

Inserire il disco nel drive e digitare: RUN "NODES".

IL CONTROLLO DEL TUO ASTRONAUTA

Comandi a tastiera

Z = Sinistra

X = Destra

K = Rilasciare la Talpa

M = Far Scendere Conficcare il Bastone di Gravità

SPACE = Far Saltare Esplodere la Talpa

RETURN = Pausa

CTRL/SHIFT/ESC - Fine del Gioco

Il gioco può essere eseguito anche con un joystick.

COPYRIGHT

'Nodes of Yesod' Copyright 1986 Odin Computer Graphics Ltd. 'Odin Computer Graphics Ltd' e Marca Deposita Copyright 1986 Odin Computer Graphics. Tutti i diritti mondiali riservati, e proibito copiare, prestare, affittare, trasmettere, distribuire 'Nodes of Yesod' senza il consenso espresso per iscritto dalla Odin Computer Graphics Ltd.

HET VERHAAL

Eryens op het maanoppervlak.....

De edelachtbare Charlemagne (Karel) Fotheringham-Grunes, de welbekende ontdekkingsreiziger en avonturier, de aspirant-redder van het heelal, ziet zichzelf in een "moeilijk parket" geplaagd, zoals zijn kinderjuf placht te zeggen!

Bij het verlaten van de voorouderlijke woonst in Zalmslag, Hoge-Leningen, op een zonnige en minder zondagmorgen na een overheerlijk ontbijt, bestaande uit zachtergosterde, gedroogde pekelharing, druipend van de boter en op scherpte gebracht met het sap van een grondig uitgeknepen citroen, merkte Karel een ongewoon heimelijke en buitenlands uitzienende figuur op, verholten door de roddelendrons.

"Hallo daar" riep onze held, terwijl hij een vrolijke grijns in de algemene richting van de indringer waagde. "Ah, minier Kroenes", sprak de geheimzinnige figuur, "iek heb hier op de kewart om met u te spreken.

Plotseling stond Karel stil. De vrolijke grijns werd vervangen door een bezorgde frons, toen hij de stem herkende van de secretaris van de voorzitter van de Internationale Commissie voor het Oplossen van Heelalproblemen (Bekend door zijn letterwoord INCOHP).

"Wai hebben het probleem, dat om de onmiddellike aandacht vraakt." De stem klonk huiveringwekkend. Szmitt, want dat was de veronderstelde naam van de indringer, vervolgde: "Iek zal u onderwek naar oens meist keheime hauptkwartier ien het korte enliechten."

Een paar minuten later schoot Karel, in gezelschap van de Szmitt-figuur, de oude Aston-Martin in de richting van het bovengenoemde "hauptkwartier", dat bedolven was onder de ruïnes van het aloude monument van de 20e eeuw, het "Plastieke Hunebeddenpark".

"Oekbraipt, minier Kroene, die het absolute noodwendiekies, dat u voor oens het voorwerp viendt, dat dieze sieknalen oitendlt," zie Szmitt. Karel was allang tot deze conclusie gekomen en zijn vlijmscherpe vernuft, tot het uiterste aangewet, had hem geleid tot het besef, dat dit mogelijkwerijze de meest penibele situatie was, waarin hij ooit was verkwikkeld. Het scheen, dat technuten van de grote wenschapppelijke machten gecodeerde signalen hadden onderschept vanuit het middelpunt van de maan naar een onbekende bestemming in de uiterste grenzen van de melkwegspiraal.

Signalen, die na ontcijfering een verhaal vertelden over de kwetsbaarheid van de aardse verdedigingswerken. De signalen moeten tot zwijgen worden gebracht en gauw ook. Vlagger dan dat hij voor een noodgeval bij de landarts terecht zou kunnen bevindt onze moedige held zich in z'n eenijte op het eerstvolgende pendeltoestel naar de maan. In zijn brein vormen zich gedachten, die spreken van wezens met een molachtig uiterlijk, die de eigenste grond van de maan verorberen. "Het vangen van een dezer wezens moet de hoogste prioriteit hebben" zegt Karel hardop (in de hoop, dat hij met behulp van een dergelijk dier onder het maanoppervlak van spelonk naar spelonk kan trekken). Maar zulke wezens zouden weleens wispeltug kunnen zijn. Zouden zij bijvoorbeeld alles opeten wat hij op hen zou richten, of zou er iets van de maan zijn dat niet eetbaar is voor hun. En hoe zit het met andere bewoners van het inwendige van de satelliet. Een paar mensen hadden de diepe grotten van de maan onderzocht en niemand was van een dergelijke onderneming teruggekeerd....

"Bij Jupiter," riep Karel uit, terwijl de automatische piloot aanvloog voor de maanlanding "het ziet er naar uit, dat wij hier niet alleen zijn!", want daar, op het maanoppervlak, stond een rood ruimteschip!

Het pendeltoestel landt en het avontuur begint.

DE INSTRUCTIE

"Volgens de meest recente onderzoeken zijn er molachtige wezens op de maan, die de wanden van de spelonken onder het maanoppervlak opeten. Je hebt de meeste kans, als je daar eenijte van vangt om het reizen door de grotten te vergemakkelijken. Zie dus, dat je er met eenijte bevriend raakt, als je kunt. Je moet de sleutels vinden tot het spelonk, dat het grote, monolithische voorwerp herbergt. Deze sleutels zijn in de vorm van elementaire alchiems. Er moeten er 8 worden gevonden. Onder het maanoppervlak reizen is gevaarlijk. Je pak zal je tegen een kleine val beschermen, maar wees voorzichtig, want als je te diep valt overleef je het beslist niet. En, Karel, het kan zijn, dat je bij sommige diepere schachten een plotselinge opwaartse tochtstroom vindt, die je naar het oppervlak brengt.

Wees voorzichtig, want van sommige spelonken kennen wij de levensvormen niet. Wij rekenen op je, Karel. Succes."

Dit waren de woorden, die door bleven klinken in Karels oren (uiteraard na vertaling van Szmitts afgrinselijke taalgebruik).

DE KENMERKEN

Kristalwolken, Stofwolken, Platforms om op te springen, Een wind in vlagen, Maanknabbelende mollen, Die uw tenen gaan opeten, Achtergelaten helmen, Doe extra pogingen, Zwaartekrachtsstokken, Alchiems te vinden, Extra snelheid, Een tikkende klok, Een monster van veren, en eenijte van rots, Levervogels, Vuurballen, en een kakkerlak, Een enorme landkaart, Een kever en een vis, Eetbare wanden, Hartslag, Een onderbreking voor een dutje, Een duivel met horens, En een worm in de mijnen, Een vreemde ruimtevaarder, Die de alchiems gaat stelen, Dingen om te verzamelen, Dingen om te vermijden, Verdwalen, En een kwaadaardige plantachtige En uw doel Onthoud het goed In de diepten van de maan Is een monoliet te vinden.

LAADINSTRUCTIES

Cassette

Plaats de cassette in uw gegevensrecorder en spoel de band terug. Stel de computer opnieuw in door de toetsen CTRL, SHIFT en ESC ingedrukt te houden.

Druk tegelijkertijd CTRL en de kleine ENTER-toets in en vervolgens "PLAY" op uw gegevensrecorder en een willekeurige toets op het toetsenbord. Nu gaat het spel automatisch laden en lopen.

Schijf

Plaats de schijf in de aandrijfeenheid en tik in: RUN "NODES".

BESTURING VAN UW ASTRONAUT

Toetsenbordbesturing

Z = links

X = Rechts

K = Bevrijden Van Mol

M = Omhoog/Zwaartekrachtsstok Plaatsen

SPACE = Sprong/Mol Opblazen

RETURN = Pauze

CTRL/SHIFT/ESC = Beeeindiging spel

Het spel kan ook met behulp van een stuurknuppel worden gespeeld.

COPYRIGHT

"Nodes of Yesod" Copyright 1986 Odin Computer Graphics Ltd. "Odin Computer Graphics Ltd" en handelsmerk Copyright 1986 Odin Computer Graphics, alle rechten over de gehele wereld voorbehouden. Het is niet toegestaan om "Nodes of Yesod" te reproduceren, uit te lenen, te verhuren, uit te zenden of te verspreiden zonder uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van Odin Computer Graphics Ltd.

HISTORIEN

Et eller andet sted på månens overflade...

Den højvelbårne Charlemagne 'Charlie' Fotheringham-Grunes, den berømte opdagelsesrejsende og eventyrer, universets redningsmand var i en siem suppedas, som hans barnepige plejede at sige!

Det var søndag morgen, solen skinnede og Charlie havde lige spist morgenmad bestående af grillstegt røget sild med masser af smør og nypresset citron. Han var lige på vej ud af sin herregård, Salmons Leap, Thumping, der havde været i familiens øje gennem generationer, da han fik øje på en underlig, lusket fyr der stod og lurede i parken. "Halloj!" sagde Charlie og smilede til den fremmede.

"Venter du på nogen?" "Åh, Meester Groans," sagde den mystiske person, "Ich habe på Dem ventet." Charlie stod pludselig stille. Det brede smil forsvandt og han fik rynker i panden og så meget bekymret ud, da han genkendte stemmen på sekretæren til 'International Commission for Universal Problem Solving' (den internationale kommission for universal problemløsning) (som blev kaldt ICUPS.) "Wir haben ein problem, kan Sie os hjælpe - straks!". Stemmen fik Charlies blod til at isne. Smith, for det var den fremmedes mands navn, fortsatte: "Ich vil Dem fortælle, om hvad det sig drejer på vej til vores heimliche Hauptkvarter."

Lidt efter gav Charlie den gamle Aston Martin fuld gas ud ad landevejen og kørte til det hemmelige hovedkvarter med Smith. Hovedkvarteret lå skjult under ruinerne af et gammelt monument, der stammede fra det 20. århundrede. "Som Sie ser Meester Groone, er det absolut notwendig, at Sie finden, wo signalerne kommer fra", sagde Smith. Charlie var allerede kommet til den slutning, for han var ikke langsom i optagelsen og var hurtigt blevet klar over, at han nu befandt sig i den vanskeligst situation han nogensinde havde været i. Det lod til, at nogle forskere fra de hemmelige forsøgsanstalter havde opfanget nogle kodede signaler fra månens centrum til en ukendt destination i yderkanten af Mælkevejen. Da koderne var blevet tydet, havde det vist sig, at 1 signalerne havde afsløret, hvor skrobeligt jordens forsvar var, så det var meget vigtigt, at signalerne blev bragt til ophør så snart som muligt. Hurtigere end Charlie havde kunnet bestille en middag på Dorchester-hotellet, befandt vores tapre helt sig om bord i det næste månefartøj. På vejen til månen tænkte han på de muldvarpelignende væsner, der æder selve månen. "Jeg må først se om jeg ikke kan fange en af dem", sagde Charlie til sig selv. Han håbede at få fat i et af disse dyr, så det ville blive nemmere for ham at komme fra den ene månegrotte til den anden. Men han var ikke rigtig klar over, hvad sådan nogle væsner ville gøre. Ville de æde alt hvad han gav dem eller var de måske nogle ting på månen, som de ikke kunne fordøje. Og hvad med resten af beboerne under månens overflade. Der var ikke ret mange, der havde udforsket månens dybe grøtter, og der var slet ingen, der var kommet tilbage fra en sådan ekspedition i levende live.

"Det og pine", sagde Charlie, da den automatiske pilot var ved at lande på månen. "Det ser ud til jeg får selskab!" For på månens overflade stod der et rødt rumskib!

Charles rumfartøj lander og eventyret begynder.

ORIENTERINGEN

Ifølge de seneste undersøgelser findes der nogle muldvarpelignende væsner på månen, der æder grøtterne under månens overflade.

Det ville være klogt af dig, hvis du fangede et af dem, for så ville det være nemmere for dig at komme igennem grøtterne. Så bliv gode venner med et af dem, hvis du kan. Du må finde nagerne til den grotte, der indeholder den store monolit (d.v.s. en stor stensøjle). Disse nager består af 8 forskellige ting, som du skal have fat i. Det kan være farligt at bevæge sig rundt under månens overflade. Din dragt vil beskytte dig, hvis du falder et lille stykke ned, men på - for hvis du falder langt ned, vil du bestemt dø!

Og i nogle af de dybere jættegrøtter vil du også finde, Charlie, at der kommer nogle opadgående vindstød, der vil føre dig op til overfladen. Så pas på, for vi ved ikke hvad det er for nogle væsner, der bor i disse grøtter. Vi regner med dig Charlie! Held og lykke! Det var alt, hvad Charlie fik at vide af Smith (eller kunne forstå med den mærkelige accent han talte.)

HVAD DU VIL KOMME UD FOR

Krystalskyer, Støvskyer, Platforme du kan springe over på, Vindstød, Måneædende muldvarpe, der også vil æde dine fjender, Efterladte hjelme, der giver dig ekstra chancer, Gravitetspinde, Ting du skal finde, Ekstra fart, Et tikkende ur, Et hoppende uhyre, og et af sten, Uhyggelige fugle En ildkugle, En kakerlak, Et stort kort, En lus og en fisk, Spiselige vægge, Hjerteslag, Et sted hvor du tager dig en lur, En djævel med horn, og en væmmelig orm, En fremmed rumplott, der stjæler dine ting, Ting du skal opsamle, Ting du skal undgå, Desorientering, En ondskabsfuld 'Herboid', og husk din opgave er at finde, en monolit i, månens dybe grøtter.

INDLÆSNING

Kassette

Anbring kassetten i kassettebåndoptageren og spol båndet tilbage. Indstil computeren ved at holde CTRL, SHIFT og ESC tasterne nede. Tryk på CTRL og den lille ENTER tast samtidigt, og tryk så på PLAY på kassettebåndoptageren og på en af tastaturets taster. Spillet vil nu blive indlæst og vil køre automatisk.

Disk

Sæt disken i stationen og skriv: RUN "NODES".

HVORDAN DU STYRER ASTRONAUTEN

Taster de bruges

Z = Til Venstre

Y = Til Højre

K = Slip Muldvarpen Løs

M = Nædd/Anbring Gravitetspind

SPACE = Hop/Eksploder Muldvarp

RETURN = Pause

CRTL/SHIFT/ESC = Slut Spillet

Spillet kan også spilles med styrepind.

COPYRIGHT

'Nodes of Yesod' Copyright 1986 Odin Computer Graphics Ltd. Spillet er beskyttet i henhold til gældende lov om ophavsret af 'Odin Computer Graphics Ltd' og varemærkeregistreret i 1986 af Odin Computer Graphics. Alle rettigheder forbeholdes. 'Nodes of Yesod' må ikke reproducere, udlånes, udlejes, overføres i nogen form eller forhandles uden forudtentet udtrykkelig skriftlig tilladelse fra Odin Computer Graphics Ltd.



TELECOM Soft

Wellington House,
Upper St Martin's Lane,
LONDON WC2H 9DL

☎ Nat 01-379 6755/240 9334

☎ Int +44 1-379 6755